L'Ordre Seculaire des Porteurs de la Flamme Divine

Par Thierry Arnould

Découvrez une société secrète dont les ramifications portent dans toute l'Europe.

Histoire de la Secte

Cette "secte" fut créée à l'époque de la Pluie de Mort et de Feu par un groupe de savants français, dans l'espoir de créer un mouvement salutaire qui pourrait éviter les conflits qui se profilaient à l'horizon. Ces quelques philosophes parièrent toutefois sur une approche essentiellement mystique, et pour cela ils créèrent des armures et des armes sensées posséder un fort message religieux, tout en mettant leur porteur à l'abri des "agressions" potentielles, courantes dans le monde tourmenté.

Ainsi, la première chose qu'ils créèrent fut les armures. De magnifiques pièces ouvragées, faites d'une matière dorée et brillante, gravée et décorée. Ils y rajoutèrent une cape, découpée de manière à donner l'impression de deux grandes ailes blanches. Les premiers "anges" apparurent lors d'une manifestation contre le gouvernement temporaire. Les 5 anges présents tentèrent de faire passer un message de paix et d'amour... ils ne reçurent qu'injures et opprobres. Deux anges ne revinrent jamais. Un des philosophes eut alors l'idée d'une vision plus apocalyptique de leurs "chevaliers du bien". Il créa les Flammes Divines, des épées spéciales, afin qu'ils puissent se défendre, mais aussi pour montrer la puissance divine qu'ils étaient sensés convoyer. Rapidement un petit groupe fut équipé et commença une véritable croisade de conversion... mais bien trop tard.

De nos jours

Les Armures et les Flammes Divines restèrent ensevelis pendant des siècles, jusqu'au jour où Dénathan Tallédard, un aventurier Lorein, découvrit l'antique lieu de réunion abandonné des philosophes d'alors, au cours d'une expédition en Begik, près de Rem. Un soir, alors qu'il campait avec ses hommes près d'une forêt, il eut une vision lumineuse (peut-être inspirée par le Bâton Runique) au dessus d'un gouffre. Il y descendit et découvrit les ruines du sanctuaire. Véritable cathédrale souterraine, ce lieu renfermait encore 15 Armures et épées des Chevaliers de cette secte. Il découvrit aussi une bibliothèque, véritable don fait par les savants aux générations futures. Malheureusement, hormis quelques livres en papiers, la plupart était sur support informatique et sont malheureusement indéchiffrables, faute d'un ordinateur en état de marche (compatible PC, s'il vous plaît !).

Dans cette bibliothèque Dénathan Tallédard découvrit toutefois quelques livres décrivant les différentes religions des Anciens, ainsi qu'un ouvrage, fruit des travaux de ces savants morts depuis des millénaires. Ce qu'il réussit à déchiffrer le transforma. Devant les troubles de l'Europe déchirée et désunie, il décida de refonder la secte, avant même l'ascension de l'Empire de Granbretanne. Réunissant quelques uns de ses amis, il décida de partir à la recherche de 15 preux, dignes de porter ces armures. Après trois ans d'efforts, 15 Chevaliers partirent par monts et par vaux, combattre pour le bien. Maintenant la Cathédrale souterraine est devenue un lieu de culte secret de la région, un village s'étant même établi pas très loin. Tallédard et ses "frères" ont ainsi créé une "zone" communautaire où leur religion, mélange de celles des Anciens, est de plus en plus suivie.

Pratique du Culte

La religion enseignée par l'Ordre est un subtil mélange des religions chrétiennes, islamiques, bouddhiques et autres. Elle est basée sur le principe qu'il y a un Dieu unique, possédant plusieurs "personnalités" correspondant à différentes classes . Par exemple, le Dieu unique s'appelle Alla pour la caste des guerriers, et il s'inspire bien sûr d'Allah. Ainsi, la secte est divisée en plusieurs castes, chacune liée à un aspect d'une religion. On peut citer par exemple la caste des "Guerriers" (dont font partie les chevaliers), inspirée par les Saintes Ecritures du Coran, ou la caste des "Méditeurs", inspirée par la religion Bouddhique (un prochain article devrait bientôt détailler ces castes).

L'Ordre Séculaire des Porteurs de la Flamme Divine

Les Porteurs d'Armures ne sont pas affiliés à une force, même si la philosophie prônée par la secte se

rapproche du concept du bien. Les Chevaliers ne se promènent pas tout le temps avec leur armure, mais au contraire ils voyagent souvent seuls, incognito, ne la revêtant que pour combattre aux cotés d'une cause qui leur semble juste. Les Chevaliers jugent en leur âme et conscience leur participation à une cause. Mais celles qui méritent leur intervention son rares. Imprégnés de l'Esprit Chevaleresque inspiré des Chevaliers de la Table Ronde, ils errent partout dans le monde pour protéger les faibles et les opprimés.

L'Ordre Séculaire dans vos campagnes

Rencontrer un Chevalier est un évènement rare et rares sont ceux qui en ont rencontré. Peut être vos joueurs auront ils l'occasion de croiser un homme vêtu d'une armure dorée, brandissant une Epée rougeoyante, se frayer un chemin à travers une bande de pillards ou de malandrins. Si ce Chevalier est de plus vieux, un PJ exceptionnellement bon et chevaleresque se verra peut être confier la mission de ramener l'Armure au Sanctuaire afin qu'elle soit remise à un autre Chevalier. Et qui sait si le prochain ne sera pas ce fameux joueur. Note aux MJs : Attention : Les Chevaliers sont rares et seul UN personnage particulièrement BON et JUSTE aura une chance (à l'appréciation du MJ) de devenir Chevalier. Et bien sûr, il ne pourra y en avoir qu'un (tiens j'ai déjà entendu cela quelque part ...) par campagne.

Les Armures Divines

L'Armure est faite d'un métal particulier, qui résiste particulièrement bien à la corrosion, et est doublée d'une armure tissée. La conception de cette Armure lui permet de s'adapter facilement à son porteur. Leur protection n'est améliorée que par l'adjonction d'une armure tissée (voir caractéristiques ci-dessous), mais elles possèdent un effet secondaire très pratique. En effet, ces Armures sont tellement brillantes que lorsqu'un Porteur se bat en plein soleil, tous ses opposants subissent une pénalité de -30% au combat, car ils doivent se protéger les yeux des réflexions du soleil sur l'Armure. En outre, elles rendent leur porteur invulnérable aux attaques des Epées de Feu (et celles là uniquement). Elles bénéficient enfin d'un Bonus de +2 contre les attaques basées sur la chaleur et contre les lances feu.

Abs.	1D10+2+1D6*
Abs. sans heaume	1D10+1D6 **
Enc.	Modéré
Autre TAI	-1/+1
Comp.	20%
Comp. sans heaume	20%
Rounds	6
Prix	Inestimable !!!

***** 1D10+4+1D6 contre les lances-feu et autres armes caloriques (comme les lance-flammes)
******1D10+2+1D6 contre les lances-feu et autres armes caloriques (comme les lance-flammes)

Les Epées de Feu

Une Epée de Feu est constituée d'une lame en céramique équipée d'une résistance qui chauffe la lame à une température de plus de 3000°. L'énergie nécessaire est produite par un composé particulier, installé dans la poignée, et qui est virtuellement inépuisable. Le Porteur peut décider d'enclencher ou non la chauffe, comme il le désire. Mais il n'y a que deux réglages : oui ou non ! Quoi qu'il en soit, la chaleur ne provoque des dégâts que lorsqu'elle touche sa cible, et la poignée reste mystérieusement toujours à température constante. Elle peut être maniée sans porter l'Armure, mais gare aux maladresses! Les dégâts de la première ligne sont celles sans l'option chaleur, ceux de la deuxième avec la chaleur.

Base	05%
Dégâts	2D8+1+MD 2D10+3+MD
1/2 mains	2M
Structure	55*
Taille	Longue
Empale	Oui
Pare	Oui
FOR/DEX min.	14/13
Prix	Inestimable !!!

***** Attention : Ces épées, de par leur conception particulière, se détériorent comme des boucliers (voir règles page 119).